NPCs

**1. Fantasma Perseguidor (Inspirado en los Fantasmas de Undertale):**

● **Patrón:** Este NPC podría seguir al jugador más cercano dentro de un radio determinado. Su movimiento podría ser lento pero constante, obligando a los jugadores a planear sus movimientos con cuidado para evitar ser alcanzados.

● **Habilidad Especial:** Al tocar a un jugador, podría infligir daño o aplicar un efecto negativo, como reducir la velocidad o el tiempo de enfriamiento de habilidades.

● **Consideración:** Para equilibrar su presencia, podrías hacer que el Fantasma sea vulnerable a ciertos tipos de ataques o trampas, permitiendo a los jugadores defenderse.

**2. Guardián del Tesoro (Inspirado en los personajes jefes de Undertale):**

● **Patrón:** Este NPC podría permanecer inmóvil, protegiendo un área específica del laberinto donde se encuentra un objeto valioso, como una llave maestra, un objeto de curación potente o un arma poderosa.

● **Habilidad Especial:** El Guardián podría tener un ataque a distancia o un área de efecto que dañe a los jugadores que se acerquen demasiado.

● **Consideración:** Podrías diseñar un acertijo o desafío que los jugadores deben resolver para desactivar al Guardián o acceder al tesoro sin enfrentarlo directamente.

**3. Criatura Errática (Inspirado en los enemigos con movimientos impredecibles de Undertale):**

● **Patrón:** Este NPC podría moverse de forma aleatoria por el laberinto, cambiando de dirección con frecuencia.

● **Habilidad Especial:** Podría tener una habilidad que se active al chocar con un jugador, como infligir daño, teletransportar al jugador a otra ubicación o intercambiar sus posiciones.

● **Consideración:** Su movimiento impredecible lo haría un obstáculo constante, obligando a los jugadores a adaptarse y reaccionar rápidamente.

**4. Bloqueador de Camino (Inspirado en los puzzles de Undertale):**

● **Patrón:** Este NPC podría moverse en un patrón fijo dentro de un área específica del laberinto, bloqueando el paso a los jugadores. El patrón podría ser simple, como moverse de un lado a otro en un pasillo, o más complejo, como seguir un camino predeterminado a través de varias casillas.

● **Habilidad Especial:** El Bloqueador de Camino podría ser invulnerable a los ataques, obligando a los jugadores a encontrar una forma de sortearlo, ya sea esperando a que se mueva de su posición o activando algún mecanismo que lo desactive.

● **Consideración:** Podrías incorporar pistas visuales en el laberinto que indiquen el patrón de movimiento del Bloqueador de Camino, permitiendo a los jugadores anticipar sus movimientos y planear su estrategia.